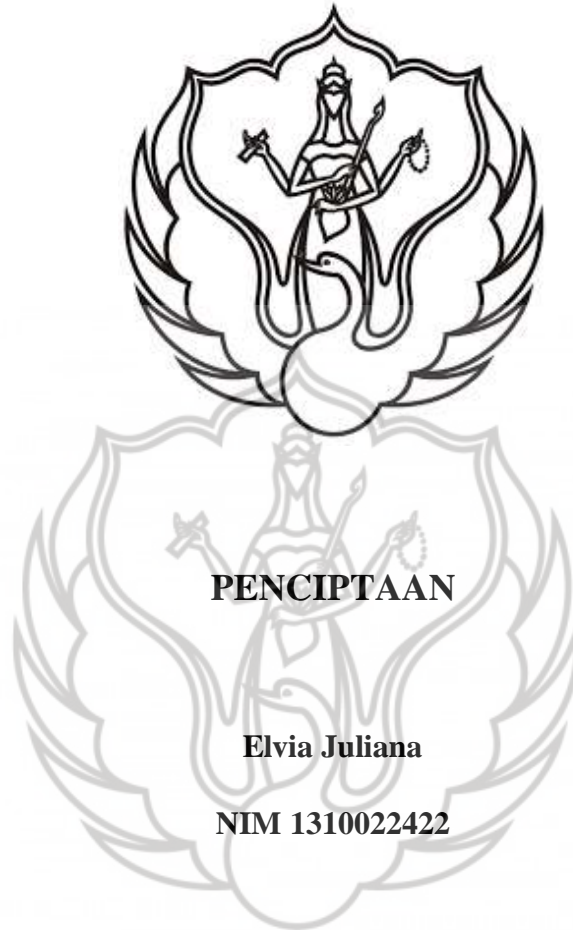


***SERAUNG DAYAK KENYAH* SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT**



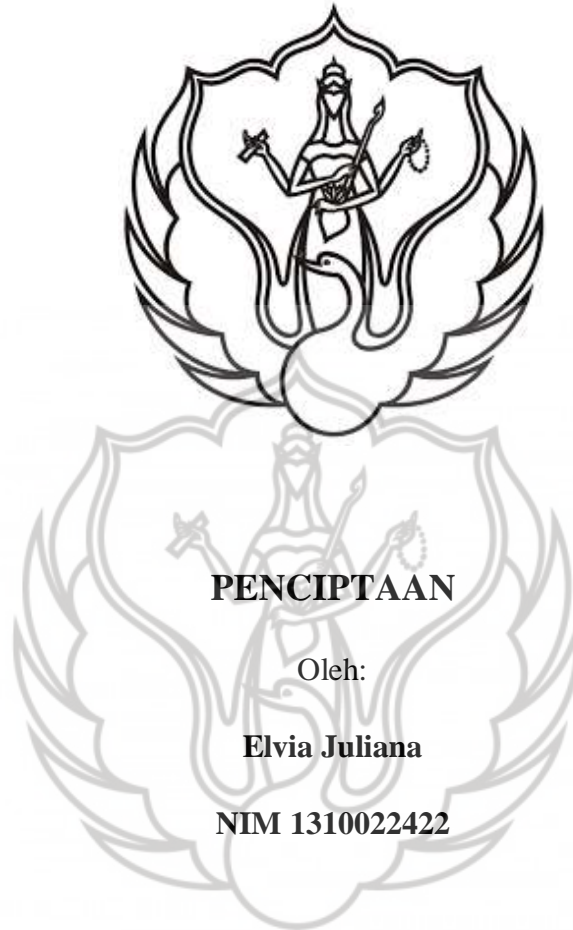
PENCIPTAAN

Elvia Juliana

NIM 1310022422

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

***SERAUNG DAYAK KENYAH* SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT**



PENCIPTAAN

Oleh:

Elvia Juliana


NIM 1310022422

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2018**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

SERAUNG DAYAK KENYAH SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT diajukan oleh Elvia Juliana, NIM 1310022422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya Kulit, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.
NIP 19660622 199303 1 001

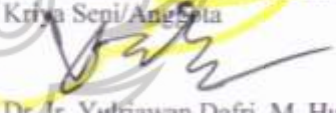
Pembimbing II/Anggota


Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19690110 200112 1 003


Cognate/Anggota


Toiyah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.
NIP 19710103 199702 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Anggota


Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suasthiwi, M. Des.
NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Tugas akhir ini kepada Allah SWT. Terutama kepada Ibu tercinta yang tidak henti-hentinya mendoakan dan selalu mendukung saya. Saudara angkat, keluarga dan sahabat-sahabat saya yang sudah membantu baik secara materi dan selalu memberikan semangat. Saya persembahkan pula kepada Dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan ilmunya kepada saya.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 06 Juli 2018

Elvia Juliana

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul “Seraung Dengan Ragam Hias Dayak Kenyah Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Kulit”.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang Strata I Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan ini penulis tidak terlepas dari masalah dan hambatan, namun berkat bimbingan, bantuan, dan semangat dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi hambatan tersebut dengan baik. Dengan segala kerendahan hati dan penuh keikhlasan penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Dra. Suastiwi, M.Des. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Yulriawan, M.Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Sumino, S.Sn. Dosen wali
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn. Dosen Pembimbing I
6. Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn. Dosen Pembimbing II
7. Toyibah Kusumawati, M.Sn. *Cognate*
8. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA. Ketua Penguji

9. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur dan Institut Seni Budaya Indonesia Kalimantan Timur
10. Bapak dan Ibu dosen yang telah bersedia berbagi ilmu selama masa perkuliahan
11. Teman-teman dan semua pihak lainnya yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis sangat menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini tentu terdapat kekurangan, Baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Penulis juga menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki laporan ini agar menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya. Akhir kata diharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 06 Juli 2018

Elvia Juliana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISATI (ABSTRAK).....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis	24
C. Rancangan Karya	26
D. Proses Pewujudan.....	43
1. Bahan dan Alat	43
2. Teknik Pengerjaan	47
3. Tahap Pewujudan	48
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	51
BAB IV. TINJAUAN KARYA	55

A. Tinjauan Umum	55
B. Tinjauan Khusus.....	56
BAB V. PENUTUP.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	65



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterangan ukuran dan jumlah penggunaan <i>seraung</i>	25
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 1	51
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 2	51
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 3	52
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 4	52
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 5	53
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 6	53
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Display	54
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Keseluruhan	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Daun <i>sang</i>	13
Gambar 2. Daun <i>sang</i> yang sudah diluruskan	14
Gambar 3. Aktivitas pembuatan <i>seraung</i>	15
Gambar 4. Anyaman daun <i>sang</i> dan <i>seraung</i>	15
Gambar 5. Visualisasi <i>seraung</i>	16
Gambar 6. <i>Seraung</i> saat dipakai bertani	16
Gambar 7. <i>Seraung</i> saat dipakai keluar rumah	17
Gambar 8. Data acuan 1 <i>Seraung</i> sebagai hiasan dinding I	20
Gambar 9. Data acuan 2 <i>Seraung</i> sebagai hiasan dinding II	21
Gambar 10. Data acuan 3 <i>Cahung Kallung</i> Dayak Aoheng	21
Gambar 11. Data acuan 4 <i>Cahung Tisi</i> Dayak Aoheng	21
Gambar 12. Data acuan 5 <i>Seraung</i> Dayak Kenyah di Lekaq Kidau, Kaltim	22
Gambar 13. Data acuan 6 <i>Seraung</i> Dayak Kenyah di Sendawar, Kutai Barat	22
Gambar 14. Data acuan 7 <i>Seraung</i> sebagai hiasan di Lekaq Kidau, Kaltim	22
Gambar 15. Data acuan 8 <i>Seraung</i> sebagai hiasan dinding III	23
Gambar 16. Data acuan 9 <i>Raung Tamar</i> Dayak Lundayeh	23
Gambar 17. Data acuan 10 <i>Seraung</i> Dayak Iban	23
Gambar 18. Sketsa alternatif 1	26
Gambar 19. Sketsa alternatif 2	26
Gambar 20. Sketsa alternatif 3	27
Gambar 21. Sketsa alternatif 4	27
Gambar 22. Sketsa alternatif 5	28
Gambar 23. Sketsa alternatif 6	28

Gambar 24. Sketsa alternatif 7	29
Gambar 25. Sketsa alternatif 8	29
Gambar 26. Sketsa alternatif 9	30
Gambar 27. Sketsa alternatif 10	30
Gambar 28. Sketsa terpilih 1	31
Gambar 29. Sketsa terpilih 2	32
Gambar 30. Sketsa terpilih 3	33
Gambar 31. Sketsa terpilih 4	34
Gambar 32. Sketsa terpilih 5	35
Gambar 33. Sketsa terpilih 6	36
Gambar 34. Gambar Prespektif dan Proyeksi 1	37
Gambar 35. Gambar Prespektif dan Proyeksi 2	38
Gambar 36. Gambar Prespektif dan Proyeksi 3	39
Gambar 37. Gambar Prespektif dan Proyeksi 4	40
Gambar 38. Gambar Prespektif dan Proyeksi 5	41
Gambar 39. Gambar Prespektif dan Proyeksi 6	42
Gambar 40. Kulit Kambing	43
Gambar 41. Kulit Domba	43
Gambar 42. <i>Ployester Waxed</i>	45
Gambar 43. Spidol	45
Gambar 44. Foto kegiatan membuat pola di atas kertas malaga	49
Gambar 45. Foto kegiatan memindahkan pola ke atas kulit	49
Gambar 46. Foto kegiatan memotong kulit.....	49
Gambar 47. Foto kegiatan menyolder kulit.....	50

Gambar 48. Karya 1	56
Gambar 49. Karya 2.....	57
Gambar 50. Karya 3.....	58
Gambar 51. Karya 4.....	59
Gambar 52. Karya 5.....	60
Gambar 53. Karya 6.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto poster pameran	65
Lampiran 2. Foto situasi pameran	66
Lampiran 3. Katalougus	67
Lampiran 4. Biodata (CV)	68
Lampiran 5. <i>Disk Compact</i> (CD)	70



INTISARI

Salah satu produk budaya di Kalimantan khususnya Dayak Kenyah adalah *seraung* yang memiliki ukuran lebar dan sekilas mirip dengan topi caping. *Seraung* terbuat dari daun *sang* atau daun biru yang dianyam kemudian dilapisi dengan kain berwarna terang dan cerah. Hiasan manik-manik atau sulaman yang membentuk ornamen khas Dayak sering digunakan sebagai motif hiasannya.

Proses penciptaan karya ini, penulis menggunakan metode pendekatan estetik, antropologi dan metode penciptaan tiga tahap enam langkah yang ditulis oleh SP Gustami. Dalam prosesnya penulis dengan sabar dan teliti mengerjakan dengan sepenuh hati dari memilah kulit, memotong kulit sesuai pola ornamen dan menerapkan teknik jahit, solder (*pyrography*) dan tatah timbul untuk menciptakan sebuah ornamen khas Kalimantan pada karya yang diciptakan.

Karya seni yang dihasilkan merupakan karya dekoratif dengan berbahan dasar kulit kambing samak krom, kulit domba samak krom dan kulit sapi samak nabati. Tujuan pembuatan karya ini diharapkan mampu menjadi sebuah inovasi untuk kerajinan *seraung* serta meningkatkan kembali minat masyarakat Kalimantan untuk membuat anyaman khas ini agar tidak terancam punah.

Kata kunci: *Seraung, Dayak Kenyah, Teknik Jahit, Pyrography, Tatah Timbul*



ABSTRACT

One especially Dayak Kenyah of culture in Kalimantan, *seraung* is a wide and that has a gauge similar caping. *Seraung* made of leaves “*sang*” or leaves the blue plaited then coated with a light colored and bright an ornament or a manik-manik forming ornament typical Dayak were often used as a motive.

The forging of this work uses the writer, estetik approach anthropology and methods of three stages six paces written by. Gustami SP. The process of patient and scrupulous work intensely of sort out the cut the skin as the ornament and apply, sewing technique, solder (pyrography) and tatah timbul to create an ornament typical Kalimantan on works created.

Works of art produced a decorative work with uranium based goat skin tannic chrome, the skin of a sheep tannic chrome and cowhide vegetable tannic. Generation purposes this work is expected to become an innovation for handicrafts and increase public interest back *Seraung Borneo* to make wickerwork and be not typical endangered.

Keyword : Seraung, Dayak Kenyah, Sewing Technique, Pyrography, Tatah Timbul



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kesenian merupakan produk budaya suatu bangsa, semakin tinggi nilai budaya suatu bangsa maka semakin tinggi nilai kesenian yang terkandung di dalamnya. Kesenian salah satu bagian yang penting dari kebudayaan tidak pernah lepas dari masyarakat, sebab kesenian juga merupakan salah satu sarana untuk mewujudkan segala bentuk ungkapan cipta, rasa dan karya manusia. Menurut Soedarso Sp (dalam Susanto, 2002:102)

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin disajikan secara indah atau menarik hingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menikmati”.

Salah satu produk budaya di Kalimantan khususnya Dayak Kenyah adalah *seraung* yang memiliki ukuran lebar dan sekilas mirip dengan topi caping. *Seraung* terbuat dari daun *sang* atau daun *biru* yang dianyam kemudian di lapisi dengan kain berwarna terang dan cerah. Hiasan manik-manik atau sulaman yang membentuk ornamen khas Dayak sering digunakan sebagai motif hiasannya. *Seraung* Dayak biasa dipakai masyarakat ketika pergi keluar rumah, terutama melakukan aktivitas di hutan. Selain itu, *seraung* juga sering dikenakan dalam ritual upacara adat di sana. Warnanya yang cantik dan memanjakan mata menjadikan *seraung* saat ini sering dipakai menjadi hiasan dinding dan souvenir khas Kalimantan yang diburu para wisatawan baik asing maupun domestik.

Seni kriya adalah bidang keilmuan yang mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas berkarya rupa, yang bertolak dari pendekatan medium, kepekaan estetik, kebutuhan keseharian dan mengandalkan keterampilan manual. Salah satu cabang seni kriya adalah kriya kulit, yaitu suatu ilmu yang mempelajari cara-cara kerja pembuatan benda yang mempunyai nilai fungsional maupun dekoratif dengan menggunakan bahan baku kulit, seperti kulit kerbau, sapi, kambing, domba, ular, buaya dan lain-lain yang terlebih dahulu telah mengalami proses pengolahan yang panjang. Kulit yang telah melalui proses pengolahan ada dua jenis yaitu kulit perkamen (mentah) yang biasanya untuk bahan baku pembuatan wayang kulit dan kulit tersamak (jadi/matang) bahan baku benda fungsional seperti tas, jaket dan lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berusaha mencoba membuat karya kriya kulit dengan sumber ide *seraung*. Penulis tertarik dengan sumber ide tersebut karena *seraung* bagi penulis merupakan kerajinan yang unik dan memiliki hiasan khas Dayak yang menarik. Penulis ingin membuat suatu karya seni yang berbeda dari biasanya atau inovasi baru untuk kerajinan *seraung* dengan motif ragam hias Dayak Kenyah dan meningkatkan kembali minat masyarakat Kalimantan untuk membuat kerajinan khas ini agar tidak terancam punah. Karya kriya kulit ini akan dibuat berupa karya seni dekoratif. Karya kriya kulit ini menggunakan bahan baku kulit tersamak yaitu kulit sapi nabati dan kulit krom, dari domba dan kambing dengan teknik pengerjaan jahit manual, teknik solder (*pyrography*) dan teknik tatah timbul.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penciptaan karya seni ini rumusan penciptaan adalah:

1. Bagaimana proses penciptaan karya kriya kulit dari hasil inovasi *seraung* tradisional Kalimantan?
2. Karya apa yang dapat diciptakan untuk menginovasi *seraung* tradisional Kalimantan?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Membuat inovasi *seraung* dengan stilisasi ragam hias khas Dayak Kenyah dengan bahan baku kulit menjadi karya seni.
 - b. Mewujudkan dan menuangkan ide, gagasan, serta ekspresi melalui karya kriya kulit dengan sumber ide *seraung* dengan teknik *pyrography*, jahit manual dan tatah timbul.
2. Manfaat
 - a. Bagi Mahasiswa

Sarana belajar menuangkan ide kreatif penciptaan karya seni dan menambah pengetahuan dari proses pembuatan karya.
 - b. Bagi Lembaga Pendidikan

Mendorong mahasiswa untuk berfikir kreatif dan professional sehingga karya yang dihasilkan mampu memberikan pembelajaran ilmu dan pengetahuan kepada masyarakat, baik dalam konteks nilai budaya dan nilai estetika melalui karya seni kriya.

c. Bagi Masyarakat

Karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi dalam bahan pembuatan hiasan pada *seraung*. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang salah satu ciri khas topi anyaman suku Dayak asal Kalimantan dan diharap dapat menyadarkan sebagian pihak agar *seraung* tidak punah.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan Estetik adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, prinsip keseimbangan, kesatuan, dan komposisi. Pendekatan estetika bertujuan agar karya yang dibuat memiliki keindahan. Menurut Djelantik ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik, 1999:7). Cara pandang Djelantik cenderung kepada estetika klasik yang memandang estetika menjadi dua golongan yaitu keindahan alami dan keindahan buatan (Sachari, 2002:59).

b. Pendekatan Antropologi

Antropologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari umat manusia sebagai makhluk masyarakat. Manusia dapat ditinjau dari dua segi, yaitu manusia sebagai makhluk biologi dan manusia

sebagai makhluk sosio-budaya. Tinjauan itu tidak melihat manusia biologi dan manusia sosio-budaya secara terpisah-pisah, melainkan tinjauan diadakan secara holistik sebagai satu kesatuan fenomena bio-sosial. Antropologi memperhatikan pula bentuk-bentuk yang lampau atau dalam waktu sekarang (Harsojo, 1999:1).

Penulisan laporan karya tugas akhir ini menggunakan metode pendekatan antropologi budaya. Antropologi budaya adalah cabang besar dari antropologi umum yang menyelidiki kebudayaan pada umumnya dan berbagai kebudayaan, berbagai bangsa di seluruh dunia.

2. Metode Penciptaan

a. Metode Pengumpulan Data

1) Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis secara langsung terhadap data yang dicari.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui teks tertulis dalam buku, artikel dan *e-books* serta melalui foto-foto dan gambar yang berkaitan dengan ide dan gagasan dalam menciptakan karya.

b. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni ini penulis mengacu pada metode yang disampaikan oleh SP. Gustami (2007), yaitu terdiri dari:

1) Eksplorasi

Metode ini meliputi aktivitas pencarian data referensi dan penggalian sumber ide berupa buku, artikel, pengamatan langsung dan tidak langsung melalui internet yang berkaitan tema tugas akhir, yaitu *seraung* dan motif ragam hias Dayak Kenyah. Hasil dari pencarian dan penggalian sumber ide ini akan dijadikan sebagai dasar rancangan karya.

2) Perancangan

Metode ini merupakan metode menuangkan ide *seraung* dengan motif ragam hias Dayak Kenyah yang di dapat dari hasil analisis metode eksplorasi kedalam bentuk sketsa alternatif pada kertas A4 yang kemudian akan dilakukan pemilihan beberapa sketsa terbaik. Sketsa yang terpilih akan dijadikan desain dasar acuan gambar teknik dan gambar detail hiasan dan akan diwujudkan kedalam karya seni.

3) Perwujudan

Metode perwujudan meliputi langkah mewujudkan rancangan terpilih menjadi karya yang sebenarnya hingga tahap *finishing* dan langkah penilaian hasil perwujudan

tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun konstekstual.

Tiga tahap penciptaan seni kriya tersebut kemudian diuraikan menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu:

- a) Pencarian, pengamatan dan penggalian sumber referensi dan informasi dalam menentukan tema dan rumusan masalah yang perlu pemecahan.
- b) Menganalisis sumber referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, bentuk dan unsur estetis.
- c) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensi, yaitu sketsa alternatif dan desain terpilih.
- d) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- e) Perwujudan realisasi rancangan ke dalam karya nyata sampai *finishing*.
- f) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan, dari respon dari masyarakat dalam bentuk pameran.